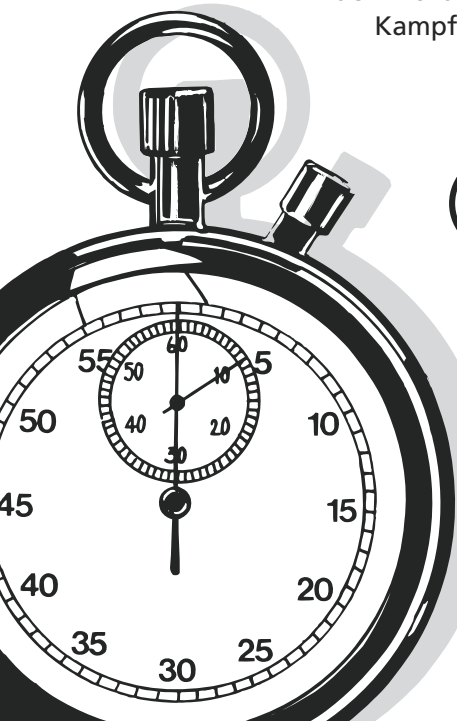


Kampfrichtertätigkeit

bei Leichtathletikwettkämpfen
und Turnfesten

Kampfrichter-Fibel

Nachschlagewerk/Übersicht
der wichtigsten Regeln, die ein
Kampfrichter kennen muss!



Autor: Toni Fässler

März 2010
Basis = IWR 10 / WO 10



Kampfrichtertätigkeit

bei Leichtathletikwettkämpfen
und bei Turnfesten

Kampfrichter - Fibel

**Nachschlagewerk / Uebersicht der wichtigsten Regeln,
die ein Kampfrichter kennen muss!**

Toni Fässler, BLV / TVL

März 2010, auf der Basis der Regeländerungen der IWR 10 / WO10

Inhalt	Seite
Funktion und Stellung der KR	2
Schiedsrichter und Allgemeines	3
Laufwettbewerbe / Hürden	4
Sprungwettbewerbe	7
Stösse / Würfe	11
Zeitlimiten	13
Mehrkampf	14
Turnfest - Spezialitäten	14
Kategorien / Gewichte	16
Messen von Würfeln / Sprüngen (Skizzen)	ab 17

Allg. Hinweis: Allfällige „männliche Formulierungen“ gelten der grammatikalischen Einfachheit halber und dadurch der besseren Leserlichkeit gleichermassen auch für das weibliche Geschlecht!

Funktion, Eigenschaft und Aufgabe der Kampfrichter/innen

Funktion	<p>KR sind unentbehrliche Helfer an den Anlagen bei der Durchführung von Wettkämpfen; Sie gewährleisten gleiche Bedingungen für alle nach fixierten, international gültigen Regeln; Sie erfassen objektiv die erzielten Leistungen.</p>
Eigenschaften	<p>Zuverlässig, mit sicherem und korrektem Auftreten, verantwortungsbewusst und einsatzfreudig, neutral und objektiv. Ist für die Athleten da und kann sie richtig „nehmen“; das heisst, ist nicht parteiisch und hat keinen „Feldweibelton“.</p>
Aufgaben	<p>Anlagen einrichten, Athleten durch Wettkampf führen, Zeiten stoppen, Weiten und Höhen messen, über Gültigkeit der Versuche entscheiden, Material kontrollieren, in enger Zusammenarbeit mit dem KR-Obmann und dem Schiedsgericht den Wettkampf durchführen und am Schluss Material wieder an den Platz zurückstellen, Anlage ordnen (Kleber weg!).</p>
Spezialaufgaben	<p>von Kampfrichtern, die dafür meistens eine spezielle Ausbildung geniessen: Starter und Startordner für den Startbereich und Zielfilm-/Videoperateure für die Zeitmessung, Wettkampfbürospezialisten für die Resultat-Auswertung; Rundenzähler, Windmesser, Kurven- und Übergaberichter, Gerätekontrolleure und Anlagenbereiter (einrichten), Einlaufrichter; Speaker (der durch den Wettkampf führt).</p>
Einsätze der KR	<p>an lokalen, regionalen, nationalen oder internationalen Wettkämpfen der Leichtathletik, im Rahmen von Turnfesten oder auch beim Schulsport.</p>

Schiedsrichter/in: Funktion und Aufgaben

Für jeden Wettkampf lizenzierter Athleten braucht es in der CH - je nach Alterskategorien - mindestens einen, meistens aber 3 Schiedsrichter. Ihre Aufgaben sind:

- Verantwortlich für das Einhalten der Wettkampffregeln zusammen mit den Kampfrichtern. Wettkämpfende können sich bei allen Entscheiden der Kampfrichter, mit denen sie nicht einverstanden sind, an das Schiedsgericht wenden.
- Ueberprüfen der Wettkampfanlagen und der Arbeit des Wettkampfbüros.
- Schiedsrichter entscheiden gemäss WO und IWR endgültig auf dem Platz über Wiederholung von Sprüngen, Würfen und Läufen.
- Schiedsrichter behandeln Proteste (nur schriftliche innert Zeitlimite),
- Schiedsrichter können Wettkämpfende bei groben Regelverstössen ausschliessen und Wettkampfunfähige aus dem Wettkampf nehmen.
- Schiedsrichter können den Kampfrichtern Anweisungen geben, (Fehl)-Entscheide umstossen und Anlagenwechsel bzw. Nachbesserungen anordnen.

Allgemeine Wettkampfvorschriften

Wettkämpfende haben eine gültige Lizenz (so Eingang in Bestenliste) und melden sich rechtzeitig beim Chambre d'Appel und allenfalls beim Stellplatz. Wettkämpfende tragen das offizielle Vereinsdress oder ein neutrales Dress. Die Werbeaufschrift(en) müssen von Swiss Athletics bewilligt sein; bei Vereinsdresses obliegt die Kontrolle der Bewilligung dem Schiedsgericht. Bei grössern Anlässen tragen Wettkämpfende Startnummern (ungefaltet) und bei Läufen Laufnummern (meist auf der rechten Hüfte). Diese werden vom Startordner verteilt.

Im Innenraum der Anlagen dürfen sich nur Wettkämpfende im Wettkampf sowie Kampf- und Schiedsrichter aufhalten. Reporter/Fotografen haben sich für Innenraumzutritt bei der Wettkampfleitung akkreditieren zu lassen. Hilfe / Unterstützung durch den Trainer am Wettkampfrand ist möglich; dazu darf der unmittelbare Wettkampfbereich (z.B. über die Laufbahn) verlassen werden. Wettkämpfende dürfen während des Wettbewerbes den Platz aber nicht verlassen, es sei denn, er/sie meldet sich korrekt und begründet beim Kampfgericht der Anlage ab. Erhebt ein Athlet gegen die Wertung seines Versuchs als Fehlversuch mündlich Einspruch, kann der Obmann des Kampfgerichts den Versuch dennoch messen lassen, bis das Kampfgericht oder der Schiedsrichter entschieden hat.

Laufwettbewerbe

Anlagen	In der Regel im Freien 400m Rundbahnen mit 4 bis 8 Bahnen à 1,22 m inkl der äusseren 5cm breiten weissen Begrenzungslinie. Die äussere Linie zählt zur Bahn und darf vom Wettkämpfenden gegen aussen betreten werden.
Start/Ziel	Die Lauflänge wird von Start und Ziel bestimmt und zählt von der Aussenkante (gegen den Athleten hin) der Startlinie bis zur Aussenkante des Zielstrichs. Bis zu 110 m wird in Geraden gelaufen. Ab 200 m aus einer gestaffelten Startlinie oder Evolvente, welche die grössern Strecken der Kurven entsprechend kompensieren. Das Ziel ist für alle auf dem geraden Zielstrich. Bis 400 m wird in fixen Bahnen gelaufen; 800m in der Regel auch in Bahnen gestartet.
Startplätze	Die Startplätze werden im Büro ausgelost und dürfen nicht getauscht werden. Wettkämpfer dürfen nur in derjenigen Serie laufen, in die sie eingeteilt wurden.
Hilfsmittel	Bis und mit 400 m wird aus Startpflocken gelaufen. Markierungen sind nur im Staffelwettbewerb auf der eigenen Bahn mit Markierband (keine Kreide) erlaubt.
Windmessung	Bei allen kurzen Läufen (bis 200m) wird ab Startschuss der Wind gemessen (Ausnahme Schülerkategorien <U16 und zwar wie folgt: 60/80/100m flach und 60/80 Hürden = 10 Sek. Messdauer; 110 und 100 Hürden = 13 Sekunden messen 200 m <u>ab Beginn der Zielgerade</u> = 10 Sekunden.
Startvorgang	Bis und mit 400 m nach folgendem Kommando: „Auf die Plätze - Fertig - Schuss“; über >400 m „Auf die Plätze - Schuss“. Nach dem ersten Fehlstart eines Athleten pro Serie verliert der/die Fehlbare sofort die Startberechtigung; Mehrkampf und U14 und jünger = 1 Fehlstart pro Laufserie bis zum Ausschluss (alte Einzelregel); für Athletic Cup, Migros -Sprint und Mille Gruyère gilt: 1 Fehlstart pro Person.
Verlassen Bahn:	Wer seine zugeloste Bahn gegen innen verlässt, wird disqualifiziert (also auf den innern weissen Strich treten ist verboten). Ausnahme: Wer auf der Geraden seine Bahn verlässt + dabei niemanden behindert, bleibt im Wettbewerb.
Staffelstab	Wird der Staffelstab fallen gelassen, darf einzig der Verlierer den Stab wieder aufheben und dazu allenfalls die Bahn

verlassen. Er darf dabei aber niemanden behindern. Bei Uebertretungen bei Staffelübergabe zählt die Position des Staffelstabes und nicht des Laufenden.

- Kurven- bzw. Übergaberichter sind für den regelkonformen(Staffel)Lauf verantwortlich und zeigen Uebertretungen mit der roten Flagge an. Sie markieren mit Klebband die Uebertretung.
- Strassenläufe / Marathon: Die Vermessung erfolgt auf der idealen Lauflinie; es muss auf festen Strassen gelaufen werden. Verpflegt werden darf nur an offiziellen Verpflegungsständen, andernfalls Disqualifikation.
- Rundenzähler überwachen die Anzahl gelaufener Runden und notieren Zwischenzeiten. Sie zeigen die letzte Runde mit Glockenzeichen (jedem oder jeder Teilgruppe) an.
- Einlauf Einlaufrichter notieren die Reihenfolge der Läufer, wie sie mit dem Rumpf das Ziel erreichen. Die Ziel-/Einlaufrichter stehen alle auf den gleichen Seite wie die Zeitmessung.
- Zeitnahme / Zeitmessung von Hand oder elektrisch/elektronisch mit oder ohne Zielfilm oder per Video. Die Zeit zählt vom Aufblitzen des Schusses (Rauch) bis zum Moment, wo der Rumpf des Athleten die Ziellinie erreicht. Zeitangabe in Zehnteln oder in Hundertsteln; für die Rangierung (Finals) können auch Tausendstel beigezogen werden.
- Hürdenlauf Anzahl und Höhe der Hürden sind je nach Strecke und Kategorie unterschiedlich. Sich genau informieren vor jedem Rennen ist für KR Pflicht! Alle Hürdenfüsse schauen gegen den Start und die Gegengewichte unten sind auf die gelaufene Hürdenhöhe umzustellen. Ein **Ausschluss** aus dem H-Wettkampf erfolgt, wenn ein Wettkämpfer die Hürden absichtlich umstösst, die Füsse seitlich an der Hürde vorbei unter dem Lattenniveau durchzieht oder die Bahn verlässt.
- Hindernislauf (Steeple): In jeder Runde befinden sich mehrere Hindernisse, eines davon am Wassergraben. Vom 3000-Start bis Beginn der ersten vollen Runde (1. Zieldurchlauf) stehen zuerst keine Hindernisse, diese müssen während der 1. Runde nach Durchlauf gestellt werden. Die Laufenden müssen die Hindernisse überqueren, sie dürfen dazu auch die Hände zu Hilfe nehmen. Achtung: Beim Frauensteeple muss die

Höhe bei allen Hindernissen und am Wassergraben auf die „Frauenhöhe“ umgebaut werden! Unterschiedliche Distanzen!!

Staffellauf

Jede/r Laufende bestreitet einen festen Teilabschnitt mit dem Stab. Vor und nach dem Teilabschnitt befinden sich die sogenannten Wechselräume (je 10 m) in denen der Stab übergeben werden muss. Der Übernehmende darf weitere 10 m vor dem Wechselraum Anlauf nehmen, um auf Tempo zu kommen. Massgebend ist die Position des Stabes, der ganz im alleinigen Besitze des Übernehmenden sein muss. Der abgebende Läufer muss in seiner Bahn bleiben, bis der gesamte Laufbereich wieder frei ist. Andernfalls Disqualifikation der ganzen Staffel. Bei 4x200 und 4x400m kann nach dem ersten Wechsel an der Innenkante gelaufen werden. Die gemeldete Reihenfolge der Staffelläufer muss eingehalten werden. Bei Nachwuchskategorien (U14, U12) gibt es Besonderheiten wie z.B. 5x80 m, 5x freie Wechsel und 6x freie Wechsel. Bitte sich beim Kampfrichterobmann oder SR genau erkundigen, was und wie gelaufen wird.

Höhe der Hürden

Kategorie und Hürdenhöhe in cm

Distanz	M*+	Jun	mJugA	mJug B	F*+	Jui	wJuA	wJuB
	U23	U20M	U18M	U16M	U23	U20W	U18W	U16W
80m	-	-	-	-	-	-	-	76,2
100m	-	-	-	84	84	84	76,2	-
110m	106,7	99,1	91,4	-	-	-	-	-
300m	-	-	84	-	-	-	76,2	-
400m	91,4	91,4	-	-	76,2	76,2	-	-
60m	für U14 = 76,2cm; U12 / U10 kann tiefer gestellt sein.							

* Die **Espoirs / Espoires** (20 bis 22jährige = U23) laufen die gleichen Hürdenhöhen wie die M/F und auch in den gleichen Serien.

Gemischte Starts von Frauen und Männern in gleichen Feldern können bei kleinen Startfeldern vorgenommen werden. Die Wettbewerbe müssen sowohl für Frauen wie für Männer ausgeschrieben sein.

Sprungwettbewerbe

Allgemeines Ein Wettkampfgericht pro Anlage mit einem Anlagenchef, Kampfrichtern und Helfern. Der Anlagenchef führt den Wettkampf und entscheidet über Gültigkeit der Versuche. Er kann auch die Reihenfolge der Sprünge ändern, wenn gute Gründe vorliegen (z.B. Lauf dazwischen). Die übrigen Kampfrichter / Helfer messen die gültigen Versuche, notieren die Resultate, bedienen die Anzeigetafel und bringen die Anlagen wieder in Ordnung.

Verfügbare Zeit: Wenn die Anlage wieder bereit ist, ab Aufruf durch den Kampfrichter **1 Minute für alle technischen Disziplinen**

Aufruf Der Anlagenchef bzw. der Schriftenführer ruft die Athleten in der vorgegebenen Reihenfolge zum nächsten Versuch auf mit „Meier Birgit, bereitmachen Müller Sabine“.

Resultatnotierung: Ein Schriftenführer (meist Kampfrichter) notiert die Leistungen und beim Weit den Wind (+ = Rückenwind, - = Gegenwind) wie folgt:

Zahl = gültiger Wert/Leistung erreicht

n.a. = Nicht angetreten

verz. = verzichtet auf Fortführen der Disziplin

- = verzichtet auf einzelnen Versuch

o = ok, gültiger Versuch

x = ungültiger Versuch

aufg. = aufgegeben

disq. = disqualifiziert

o.g.V. = ohne gültigen Versuch

Endkampf Nehmen mehr als 8 Teilnehmer am Wettkampf teil, erfolgt in der Regel (Ausn. = C-Meetings, SVM, Team-SM) nach drei Versuchen eine Zwischenwertung, bei der dann den 8 besten Wettkämpfenden drei weitere Versuche zustehen. Es rutscht keiner nach, auch wenn jemand dieser 8 verzichtet. Bei gleichen Leistungen auf dem 8. Platz zählt der bessere zweitbeste (etc.) Sprung/Wurf.

Reihenfolge der Sprünge ist vom Rechnungsbüro auf dem Startblatt festgehalten und kann nicht verändert werden (Ausnahme Bewilligung des Anlagenchefs, wenn gleichzeitig noch in einer andern Disziplin gestartet wird). Dann kann der

Betreffende an den Schluss eines Durchganges genommen werden, aber der Sprung verfällt, wenn der nächste Durchgang begonnen hat, also kein Nachholen der verpassten Sprünge (und beim Hoch nur Einstieg im ersten Durchgang einer Höhe, sonst erst wieder auf der nächsten Höhe). Bei Endkampf wird in der umgekehrten Reihenfolge der Rangierung nach 3 Durchgängen der Endkampf absolviert. (also zuerst der 8., dann der 7. usw.). Vor 6. Durchgang nochmals rangieren und neue Bestenreihenfolge (8-7-6...); Wettkampfleiter entscheidet ob so verfahren wird.

Anzahl Versuche: Bei Weit und Drei = 3 Versuche für alle. Im Endkampf stehen den 8 mit der besten Weite weitere 3 Versuche offen. Hier wird dann in rangumgekehrter Reihenfolge gestartet. Im Mehrkampf haben alle nur drei Versuche. Bei Qualifikationswettkämpfen (selten) darf nach Erreichen der Qual-Limite nicht weiter gesprungen werden. Bei Hoch- und Stabhochsprung scheidet die Wettkämpfer nach drei erfolglosen Versuchen in Folge aus. Dazwischen kann man allenfalls die Höhe gegen oben wechseln. Verzichtet man auf einen Sprung, darf auf dieser Höhe kein weiterer mehr ausgeführt werden.

Stichkampf bei Hoch und Stab: Um einen Titel wird ausgekämpft: Beginn mit je 1 Sprung über die letzte gerissene Höhe, dann allenfalls eine Steigerung weiter zurück oder hinauf bis ein Sieger feststeht.

Einspringen hat vom Anlagenchef immer organisiert zu erfolgen; es sollten alle mind. 2 Probeversuche machen können.

Sprunghöhen Die ausgeschriebenen Sprunghöhen müssen eingehalten werden. Steigerung im Hoch um mind. 2, im Stab um mind. 5 cm. Wenn nur noch 1 Wettkämpfer im Einsatz ist, kann dieser (mit Ausnahme des Mehrkampfes) die Höhe selber festlegen (mind. 2 cm). Wettkampfaufnahme durch Springer auf jeder Steigerungshöhe nach eigener Wahl innerhalb der festgelegten Steigerungen möglich, aber nicht tiefer als Mindesthöhe.

Hilfsmittel / Markierungen: Anlaufmarkierungen werden in der Regel vom Veranstalter gestellt. Wenn nicht, kann eigenes Klebeband benutzt werden; keine Kreide oder Farbe. Beim Drei- und

Weitsprung sind die Markierungen neben / am Rand der Anlaufbahn zu setzen.

Windmessung bei Weit/Drei: Die Windmesser befinden sich rund 20 m vor dem Absprung ca. 1 m und in ca. 120 cm Höhe neben der Anlaufbahn. Notieren des Windes für jeden Versuch.

Rangierung bei gleicher Leistung: Bei Weit / Drei zählen bei gleicher Leistung der bessere 2. Sprung. Bei Hoch und Stab die geringere Anzahl der Versuche auf letzter/gleicher Höhe, dann das geringere Total aller Fehlversuche.
Titel-Stickkampf nur bei Meisterschaften, sonst zwei Erste.

Wertung Jeder gültige Versuch zählt (aus Vor- und Endkampf), der Beste (inkl. Stickkampf) wird gewertet.

Hochsprung / Stabhochsprung - Spezialitäten

Sprungständer müssen sicher und eben stehen und müssen die Sprunghöhe um mindestens 10 cm überragen. Der Ständer-Abstand beträgt beim Hochsprung 4.0 bis 4,04 m und beim Stab 4,48-4,52 m. Die Stabständer müssen in der Längsrichtung verschiebbar sein und die Auflageflächen auf den Auflegern für die Latte (kurz gemäss IWR) und eben sein. 8tung auf Stabschutzmatten!

Sprunglatte aus Kunststoff. Die Latte muss gerade sein und es muss immer die gleiche gerade Auflagefläche benutzt werden. Der obere Teil der Aufleger bei den Latten ist bombiert.

Sprungmatte muss gross und weich sein (Stab mind. 5x6m). Die Matte darf die Ständer nicht berühren (ca 10 cm Abstand). Vormatten und Kissen neben Einstichkasten sind unbedingt einzusetzen, falls nicht schon neue Integralmatte.

Messen der Sprunghöhe mit geeichter Messlatte mit Ausleger (Libelle). Gemessen wird senkrecht vom Boden bis zur Oberkante der Latte aussen und in der Mitte. Jede neue Höhe wird nachkontrolliert und Rekorde werden nachgemessen.

Sprungstab bei Stabhoch ist in der Länge, Dicke und Beschaffenheit beliebig. Eine Umwicklung mit max. 2 Lagen Klebeband ist erlaubt; für die untersten 30 cm auch dicker. Springer/innen dürfen zum bessern Halt Handharz verwenden.

Null-Linie/Absprunglinie. Wenn die Ständer eingemessen sind, ist in der beidseitigen Verlängerung der hinteren Kante des Einstichkastens die Linie auszuziehen (Kreide oder

Markierband) oder die Kissen mit der aufgezeichneten Linie so zurechtziehen, dass sie dieser Linie entsprechen.

- Fehlversuche:** Abspringen mit beiden Füßen zusammen
 Reißen der Latte/Höhe
 Berühren der Fläche/Bereiche hinter der Null-Linie mit irgendeinem Körperteil
 übergreifen mit den Händen während des Sprunges
 Zurücklegen der Latte im Sprung
 Zeitüberschreitung (1 Minute zur Verfügung ab Abruf)
 Abwerfen der Latte mit dem Sprungsstab.

Weitsprung / Dreisprung

- Anlauf** Beliebig lang, Anlaufbahn sollte ca. 40- 45 m lang sein.
- Absprung** vor der Absprunglinie am Ende des Balkens. Diese Linie ist meist mit einem Plastilinstreifen (45-Grad-Winkel) versehen, wo Uebertretungen Eindrücke hinterlassen; Vor dem Balken (in Anlaufrichtung) abspringen erlaubt.
- Messen** Mit geeichtem Messband volle erreichte Zentimeter messen zwischen dem letzten Eindruck eines Körperteils in der Sprunggrube und der Sprungbalkenkante. Sprünge, die nicht in die Sandgrube gehen, sind ungültig! Festhalten des letzten Eindruckpunktes mit einem Messnagel. Immer im rechten Winkel messen, notfalls Absprunglinie (vordere Kante des Sprungbalkens gegen den Sand hin) mit Brett / Besenstiel verlängern. Messen bitte mit unverdrehtem Messband.
- Zonenabsprung:** Nur für Schülerkategorien (<U14). Diese sollen innerhalb der markierten Zone abspringen. Es zählt die Fussspitze. Gemessen wird zwischen dem letzten Punkt in der Grube und dem effektiven Absprung (Fussspitze) innerhalb der Zone. Absprünge in Anlaufrichtung vor der Zone = Messung ab Zonenbeginn (Zeichnung). Auch hier rechtwinklig messen.
- Sprungfolge:** im Dreisprung: Links, links, rechts oder rechts, rechts, links. Das Schwungbein darf zwischendurch den Boden touchieren, weil das kein Vorteil ist.
- Fehlversuche:** Landen (letzter Eindruck) ausserhalb der markierten Grube / mit Sand (auch vor = ungültig)

Uebertreten des Absprungbalkens (meist mit Plastilinstreifen) oder Durchlaufen

Saltosprünge jeder Art

Zeitüberschreitung (1 Minute ab Aufruf)

Zurücklaufen durch die Grube

Berühren des Bodens ausserhalb der Grube mit irgend einem Körperteil, wenn dieser Eindruck näher zum Absprungbalken liegt als der letzte Eindruck in der Grube.

Hinweis auf Uebertreten bei Weit und Dreisprung: Es wird immer Diskussionen geben um Entscheide gültig / ungültig. Mit dem neuen Plastilin-Winkel mit einer Schicht auch oben sollte beim Uebertreten auf dem Plastilin ein Eindruck feststellbar werden. Klare Absprünge hinter dem Plastilin Richtung Grube gelten als Durchlaufen und sind deshalb ungültig. Im Zweifel nicht diskutieren, Wettkampf unterbrechen und Schiedsrichter beiziehen.

Stösse und Würfe

Dazu zählen Diskus, Speer, Kugel, Hammer und Ballwurf

Allgemeines Wettkämpfende, die sich bei der Anmeldung gemeldet haben und auf den Startlisten aufgeführt sind, tragen ein offizielles Vereinsdress oder neutrales ohne Aufdruck, sowie allenfalls ungefaltete Startnummer. Gerätekontrolle machen. Kontrollierte/markierte eigene Wettkampfgeräte oder Geräte des Veranstalters als zwingende Voraussetzung.

Wettkampfgericht mit einem Anlagechef und Helfern/Kampfrichtern; ein Schiedsrichter überwacht das Ganze und kann allenfalls Entscheide des Wettkampfgerichtes ändern. SR bei Rekorden für das Nachmessen zuziehen.

Anlagenchef führt den Wettkampf und entscheidet über gültig/ungültig. Er/Sie kann Versuche in anderer Reihenfolge gewähren, falls Wettkämpfende noch anderweitig im Einsatz stehen. Die Kampfrichter/Helfer messen die gültigen Versuche und stellen die Anlage wieder in Ordnung, dann Freigabe für nächsten Versuch.

Resultatnotierung: Ein Schriftenführer (meist Kampfrichter) ruft die Athleten auf (Meier, bereitmachen Müller). Die Aufgerufenen haben 1 Minute Zeit, den Versuch zu tätigen. Das Kampfgericht misst und notiert die erzielten Leistungen. (Achtung auf

Nässeschutz für das Blatt bei Regen) oder gibt die Resultate auf dem Platz in ein EDV-System ein.

- Versuche** Jede(r) Teilnehmende hat 3 Versuche (Qualifikation / Vorkampf und Mehrkampf). Bei Einzelwettkämpfen gibt es für die 8 mit den besten Weiten (evtl. besserer Zweitversuch) noch drei weitere Versuche im Endkampf dazu. Hört einer dieser 8 Berechtigten auf, kann kein weiterer nachrutschen. In C-Meetings mit wenig Teilnehmenden kann allen Tn 6 Versuche (oder 4) gewährt werden (vorher bekannt geben). Nachwuchskategorien = 4 Versuche üblich!
- Einwerfen** Aus Sicherheitsgründen möglichst unter Namensaufruf einer nach dem andern geordnet, jeder mit mindestens 2 Probeversuchen.
- Gewichte** Achtung auf die unterschiedlichen Gewichte pro Kategorie. Bitte vor dem Wettkampf sich erkundigen, was gilt. Die Geräte mit unterschiedlichen Gewichten separat legen / im Auge behalten.
- Hilfsmittel** Gürtel aus Leder oder anderem Material gestattet. Keine Handschuhe (Ausnahme Hammer, dort aber Finger frei). Keine Haftmittel an Schuhen oder Wurfring. Handgelenk darf nicht versteift sein, wohl aber eingebunden werden. Bandage der Hände nur bei offenen Wunden, aber Anlagechef zeigen (oder Arzzeugnis beibringen). Zusammenbinden der Finger nicht gestattet.
- Geräte** Nur vor dem Wettkampf kontrollierte und markierte Geräte dürfen verwendet werden; egal ob eigenes oder vom Organisator gestelltes. Eigene Geräte müssen im Wettkampf allen zur Verfügung gestellt werden.
- Gleiche Leistung:** Bei gleicher Leistung zählt bei den Würfeln (wie bei Weit/Drei) der bessere zweite oder dritte Versuch für die Rangierung.
- Versuche ausführen:** Wettkämpfende ist allein im Abwurfsektor und hat zu Beginn des Versuches eine ruhige Ausgangsstellung. Er darf die Innenflächen des Wurfringes/Abwurf balkens berühren, nicht aber deren Oberfläche. Er darf innerhalb der Zeitlimite (1 Min) das Gerät ablegen und neu beginnen.

- Fehlversuche** Berühren der Oberkante des Wurfringes/Balkens oder Uebertreten der Abwurflinien bei Speer/Ball mit irgend einem Teil des Körpers nach Beginn des Versuches.
Verlassen des Wurfkreises bevor Gerät am Boden
Zeitüberschreitung
Verlassen des Wurfringes vordere Hälfte / Seitenmarkierung
Kugelstösse mit beiden Händen oder von hinter der Schulterlinie
Fallenlassen des Geräte während des Versuches
Landung auf der Sektorlinie oder ausserhalb
- Messen** Bei Speerwurf kann gemessen werden, wenn Athlet über die imaginäre 4m-Linie zurückgelaufen ist (Markierung seitlich). Von der Innenkante des Balkens/Striches bis zum nächstliegenden Eindruck des Wurferätes innerhalb des Sektors. Ablesen der Weite immer beim Abwurf; den Rest des Messbandes über den Messpunkt in der Mitte führen. Bei Weiten **überall auf 1 cm** genau (Weite muss erreicht sein) messen. Achtung: Ballwurf ab Messpunkt am Abwurfbogen vorne in der Mitte messen, nicht wie Speer! Grundsätzlich beim Messen: Wenn Wettkämpfer reklamiert (mündlich) Weite zur Sicherheit messen und nachher Unterbruch und vom Anlagenchef bzw. SR Wurf gültig oder ungültig geben lassen.
- Ballwurf** Sich genaue Regeln vom Wettkampfbefehl (oder Personaleinsatzleiter) erklären lassen.

Zeitlimiten für Versuche

Ab Aufruf beginnt die Zeit zu laufen, Anlauf/Versuch muss innerhalb der Zeit begonnen haben.

Hoch-, Weit- und Dreisprung, Kugel, Diskus, Hammer, Speer, Stabsprung: Alle haben 60 Sekunden ab Aufruf.

Wenn gegen Schluss beim Hoch und Stab nur noch 2 oder 3 Wettkämpfer drin sind, erhöhen sich die Zeiten auf 90 Sek. (Hoch) bzw. 2 Min. (Stab). Bei nur einem Wettkämpfer auf 3 (Hoch) bzw. 5 Min. (Stab) bis zum nächsten Aufruf.

Hat ein Wettkämpfer mehrere aufeinander folgende Versuche auszuführen und sind noch mehr als 3 Wettkämpfer im Wettkampf, erhöht sich hier die Zeit auf 2 Min. (Hoch) und 3 Min. (Stab).

Mehrkampf

Mehrkämpfe haben genau bestimmte Ablauf-Reihenfolgen und zwischen den einzelnen Disziplinen sollte 30 Minuten Erholungszeit bleiben. Die Startreihenfolge kann vor jeder Disziplin neu ausgelost werden. Meist werden Riegen von Riegenchefs von Anlage zu Anlage geführt. Der Riegenchef hat auch die Wettkampfbblätter.

Für den letzten Lauf sollten die Teilnehmenden so eingeteilt werden, dass alle Führenden des Zwischenklassements den letzten Lauf bestreiten und so den Sieg unter sich direkt ausmachen können.

Besonderheiten / Ausnahmen Mehrkampf gegenüber Einzeldisziplinen:

- In Läufen wird oft nach Stärkenserien (PB) gestartet oder in Riegen
- Steigerungen bei den Sprüngen müssen für alle gleich eingehalten werden, auch wenn nur noch einer drin ist oder es um Rekord geht;
- Bei den Würfen und Sprüngen gibt es nur je 3 Versuche;
- Windunterstützung bis 4 m bei MK-Rekord zulässig;
- Bei gleicher Punktzahl die Anzahl höherer Disziplinenpunkte im Vergleich zum Konkurrenten. Falls immer noch gleich, allenfalls das höchste Einzelpunkteresultat;
- Start für Kurzläufe: Hier gilt die alte Startregel für Einkampf
- Tritt einer zu einer Disziplin nicht an, wird er vom Wettkampf ausgeschlossen. Also gibt es kein Auslassen einer Disziplin (allenfalls Nuller machen als Lösung).

Turnfest-Disziplinen

Generell beim Stossen/Werfen/Weit nur drei Versuche. Bei LMM oder bei Turnfesten kann der Hoch auf insgesamt 6 Versuche limitiert werden. Aber auch hier ist in der Regel kein Tieferlegen der Latte möglich; also immer nur Steigerungen. Auch hier: Beim Wettkampfcchef nachfragen, was gilt.

Weitwurf

Wurfkörper Männer 500 g; Frauen 300 g, ansonsten gleiche Regeln und Anlage wie beim Speerwerfen.

Für Ballweitwurf gibt es eine Anleitung von Swiss Athletics/STV. Bitte diese vorgängig studieren!

Schleuderball

Ball aus Leder oder Kunststoff mit einer Handschleufe. Gewicht Männer = 1,5 kg und 62 cm Durchmesser; bei Frauen 1,0 kg und 55 cm Durchmesser. Sonst gleiche Regeln wie beim Speer; nur Abwurfballen anstelle der Linie.

Pendelstaffette

Pendellauf ohne Stab auf einer (meist Rasen) Laufstrecke von 80 oder 100 m. Im Normalprogramm läuft jeder die Strecke einmal; im Doppelprogramm zweimal. Schlussläufer tragen ein Bändchen über Brust. Die Ablösungen erfolgen hinter den markierten Laufbegrenzungen meist fliegend und Anlauf kann geholt werden. Übertretungen geben Zeitzuschläge.

Wertungen

Sich als Kampfrichter über die Wertung in den einzelnen Turnfest-Disziplinen erkundigen, da auch bei missglückten Versuchen / Einsätzen Mindestpunktzahlen abgegeben werden, damit eine bessere Chancengleichheit zu den schätzbaren Disziplinen im Vereinswettkampf möglich wird. Die Kampfrichter sollten deshalb vorgängig die Reglemente des betreffenden Wettkampfes genau studieren oder sich zumindest beim Wettkampfbefehl / Kampfrichterchef erkundigen.

Kategorien / Geräte / Gewichte

Wettkampfgewichte der Geräte pro Kategorie in Kilo

<i>Kategorie/Alter</i>	<i>Kugel</i>	<i>Diskus</i>	<i>Hammer</i>	<i>Speer</i>
Männer / U23M	7,26	2,00	7,26	800
U20M	6,00	1,75	6,00	800
U18M	5,00	1,50	5,00	700
U16M	4,00	1,00	4,00	600
U14M	3,00	0,75	3,00	400
U12M (alt Schü B)	2,50	0,75	--	400
U10 (alt Schü C)	nur 50m, 1000m, Weit und 80 g Ballwurf			
Senioren (Master)	= nachschauen, in der Regel pro 5 Jahre abgestuft			

<i>Kategorie/Alter</i>	<i>Kugel</i>	<i>Diskus</i>	<i>Hammer</i>	<i>Speer</i>
Frauen / U23W	4,00	1,00	4,00	600
U20W	4,00	1,00	4,00	600
U18W	3,00	1,00	3,00	600
U16W	3,00	0,75	3,00	400
U14W	3,00	0,75	3,00	400
U12W (alt Schi B)	2,50	0,75	--	400
U10W (alt Schi C)	nur 50m, 1000m, Weit und 80 g Ballwurf			
Seniorinnen (Master):	nachschauen, i.d.R. pro 5 Jahre abgestuft			

Toleranzgrenze für Gerätekontrolle:

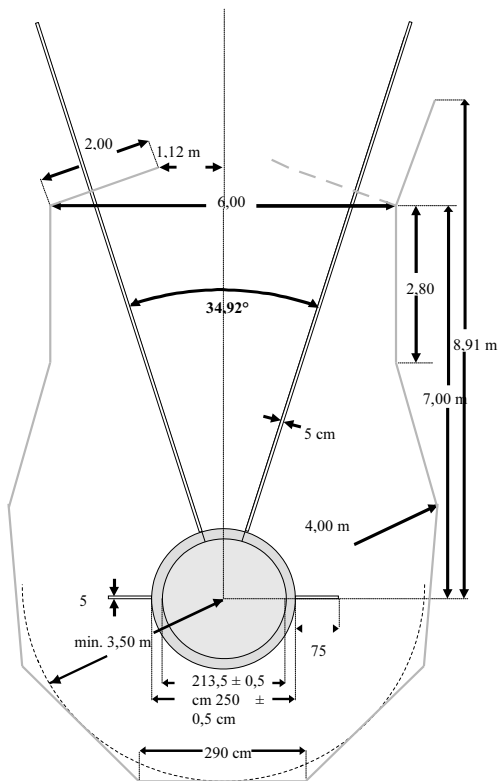
Diskus: 2,000-2,025; / 1,000-1,025; / 0,750-0,762 Kilo

Kugel / Hammer 7,260-7,285; / 6.000–6.025; / 4,000-4,025; / 3,000-3,025

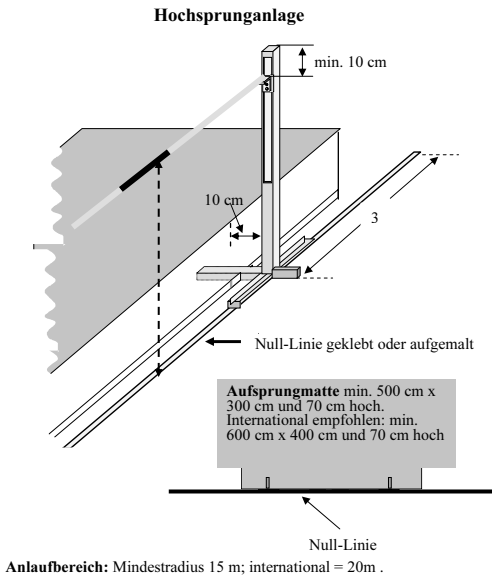
Speer: 800-825, / 700-725; / 600-625; / 400-420 Gramm

(Mindestgewichte müssen auf jeden Fall erreicht sein)

Hammerwurfanlage und Schutzgitter

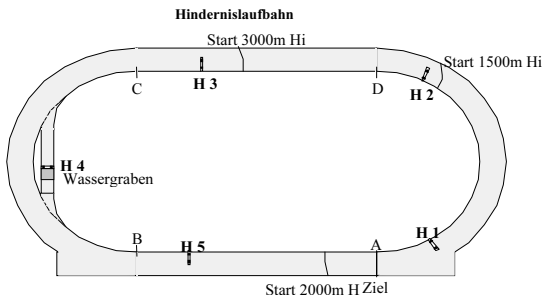


Hochsprunganlage und die Ständerstellung



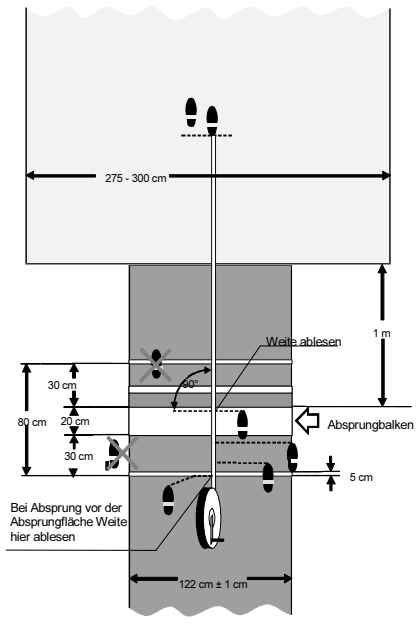
Hindernisbahn und ihre Eigenheiten beim Steeple

Je nach Bahn und ob der Wassergraben innen oder aussen ist, sind die Starts an unterschiedlichen Orten.



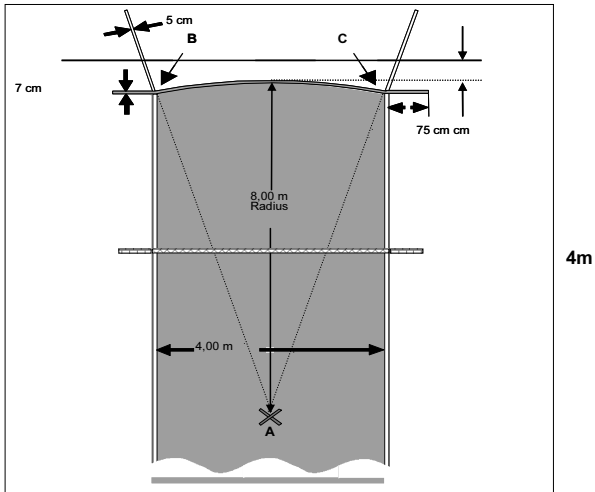
Weit- und Dreisprung

Absprungsfläche für Weitsprung



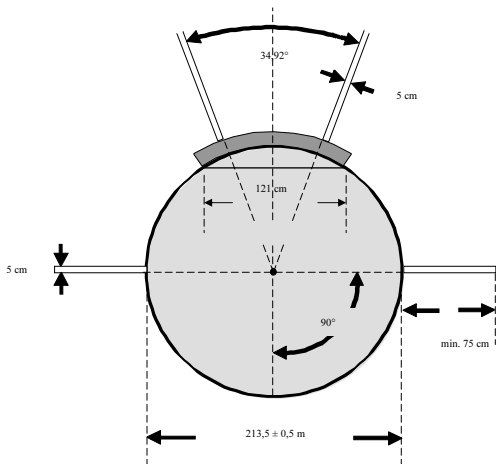
Abwurf Speer

4m-Markierung soll gekennzeichnet sein. Sie dient der Freigabe des Messens (Zeitpunkt des Passierens nach hinten = ok zum Messen)



Kugelstossen

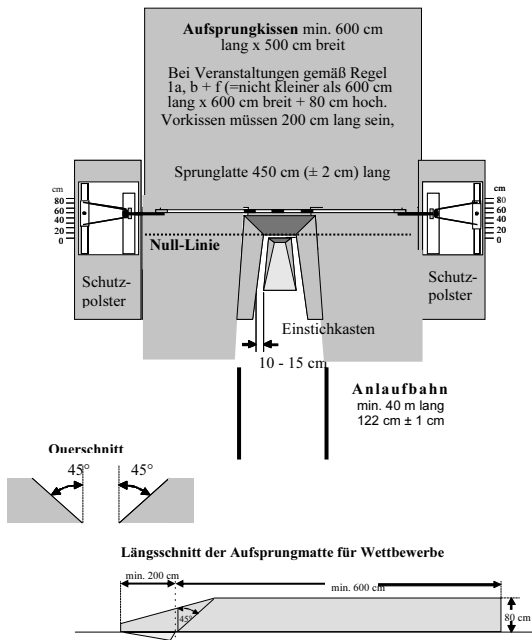
Kugelstoßkreis



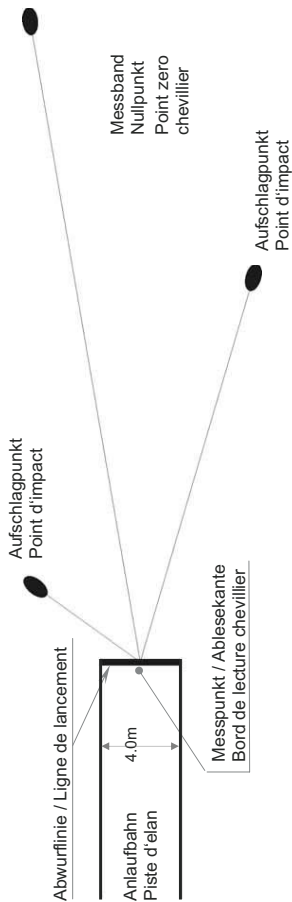
Balken kann gegen vorne auch gerade verlaufen; die Kreiskrümmung muss entlang des Ringes aber immer sein.

Verlassen Stosskreis: Hinter der Hälftemarkierung!

Stabsprung



Ballwurfanlage



Alle Rechte vorbehalten
© Copyright beim Autor und Verlag

8. Auflage 2010

Druck und Verlag:
Schneider AG, Grafischer Betrieb
Stauffacherstr. 77, Postfach, 3000 Bern 25